SF4 - Les changements définitifs des personnages pour Ultra Street Fighter 4!

Publié par **Jims** le 23/05/2014 à 02:42 4 commentaires

Enfin, voici la version définitive des ajustements des personnages et du système de jeu sur Ultra Street Fighter 4. Nerfs? Ups? Découvrez tous les changements et les nouvelles capacités (défauts?) de vos personnages!

Nous y sommes enfin! Capcom a dévoilé aujourd'hui la **liste complète des changements** de tous les personnages et les ajustements au niveau du système d'Ultra Street Fighter 4! Notons que ces changements sont définitifs pour la **version ARCADE seulement** et qu'il est fort possible qu'il y ai d'autres changements pour la version console.

Votre personnages est-il nerfé? Uppé? Découvrez avec nous ce qui change dans Ultra Street Fighter 4!

Ce dossier a été mis à jour le 23 mai 2014

LES CHANGEMENTS DU SYSTEME DE JEU

Le Red Focus

-Coût : 2 barres de meter.

-Commande : MP+MK+LP

-Dégâts multipliés par 1,5 comparé à un Focus Attack classique.

-Hitstun au Level 1. Crumple aux Levels 2 et 3.

-A les mêmes propriété que le Focus Attack classique (se casse avec un coup armor break)

-Absorbe une quantité infinie de hit. Le Red Focus Level 1 et 2 marche comme un Focus Attack normal. Le Level 3 est armor durant toute l'animation de l'attaque.

-Lorsqu'un coup est encaissé durant un Red Focus, la gauge d'ultra se remplie 2X plus vite que sur un coup normal.

Le EX Red Focus

-Coût : 3 barres de meter.

-Commande : appuyer sur MP+MK+LP pour cancel un coup en hit ou en garde.

-Dégâts multipliés par 1,5 comparé à un Focus Attack classique.

-Crumple du Level 1 à 3.

-Pas de capacité Armor.

-Tant que les boutons ne sont pas relâchés, la gauge d'ultra se remplie 2X plus vite que sur un coup normalement encaissé.

Le Delay Wake Up

-Commande : appuyer sur 2 boutons en simultané avant de toucher le sol.

-Rallonge la relevé de 11 frames.

-"Delayed Wakeup" sera affiché à l'écran lorsqu'il est utilisé.

Le Double Ultra Combo (W-Ultra)

-Possibilité d'utiliser les 2 ultra combo de chaque personnage en match.

-Dégâts réduits selon le personnage. E.Honda, Zangief, Dhalsim, Akuma, Cammy, Fei Long, Rose, T.Hawk, Makoto, Hakan et Hugo feront 60% des dégâts d'un ultra normal. Les autres personnages feront 75% des dégâts normaux d'un ultra.

-Spécifications :

- Gouken Denjin Hadoken : 75% des dégâts mais seulement 65% du stun normalement infligé.
- Balrog Dirty Bull et Gen Shitenketsu : 75% des dégâts et du stun normal.

Programme Fureur TV

Divinity : original sin (twitch)
Streamé par Meenark
Aujourd'hui de 15h00 à 19h00.

The Elder Scroll Online - RvR AvA (twitch)
Elder Scrolls Online par Jindi
Aujourd'hui de 21h00 à 00h00.

Alpha test d'HoS (twitch)
Heroes of the storm par Meenark
Jeudi de 15h00 à 18h00.

Un aprem chocolaté (twitch)
League of Legends par Biscuit
Jeudi de 18h00 à 20h00.

Divinity : original sin (twitch)
Streamé par Meenark
Vendredi de 15h00 à 19h00.

The International 4 - Phase 4 (Dailymotion)
DOTA 2 par JL et Anarkyst
Vendredi de 18h00 à 06h00.

» Tout le programme

Populaires Actualités

05 Juin SF4 - Déjà du WTF dans Ultra Street Fighter 4
02 Juin SF4 - Tout ce que vous devez savoir ou voir sur Ultra Street Fighter 4
23 Mai SF4 - Les changements définitifs des personnages pour Ultra Street Fighter 4!
20 Mai SF4 - Suite des vidéos explicative d'USF4
19 Mai SF4 - Résultats du Republic Of Fighters #3
15 Mai SF4 - Des vidéos pour mieux expliquer les changements

>> Toutes les actualités

VERYGAMES

Le Portail Street Fighter

Actualité, vidéos, tournois, guides, l'équipe Street Fighter de Fureur est là pour vous informer de toutes les news concernant votre jeu de baston préféré. Des news fraîches commentées et analysées par nos rédacteurs, des vidéos sur les tournois, les trailers ou des vidéos funs que nous ne manquerons pas de partager avec vous ainsi que des

- Juri Feng Shui Engin : Actif pendant 630 frames (contre 900 en normal)
- Elena Healing : Régénèrera 75% de ce que régénère normalement l'ultra.

LISTE DES MODIFICATIONS

RYU

-Le bas medium kick est maintenant à -2 au lieu de -3 en garde.

-Le premier hit du saut medium punch est maintenant cancellable par un air Tatsumaki (marche aussi en EX).

-Les air Tatsumaki LK, MK et HK sont maintenant utilisables en combo.
-Le Hadoken EX voit son startup passer de 12 frames à 11 frames.

-L'effet aspirant et la hitbox du air tatsumaki EX sont augmentés.

-Les Shoryuken LP et MP sont maintenant à -5 frames en garde lorsqu'on fait un FADC dash avant.

-Lors d'un EX Shoryuken FADC (au premier hit), vous pouvez ensuite faire un combo avec n'importe quoi sauf une chope.

-Ajout d'une frame d'invulnérabilité au Metsu Shoryuken.

KEN

-La vitesse de déplacement a augmenté

-Le close MK a maintenant une hitbox accrue vers le bas. Il est possible de toucher plus facilement les joueurs baissés.

-Le crouch MK a un recovery réduit de 16 frames à 13 frames. Le hitstun passe de -1 à 2 frames. Le blockstun passe de -4 à -1.

-Le startup du crouch HK passe de 8 frames à 7 frames. Le recovery passe lui de 21 frames à 19 frames.

-Le Thunder Kick (avant+HK) passe de -1 en garde à 0.

-Les dégâts des Hadoken LP, MP et HP passent de 60 à 70.

-Les dégâts du Hadoken EX passent de 50+40 à 50+50.

-Le premier hit du Shoryuken MP met l'adversaire en l'air maintenant.

-Les Shoryuken LP, MP et HP sont maintenant à -7 en garde après un FADC dash avant.

-Le startup du Tatsumaki HK passe à 6 au lieu de 7.

-Les air Tatsumaki LK, MK et HK ont maintenant une trajectoire différente lorsqu'ils sont exécutés pendant la partie d'ascension du saut.

-Le air Tatsumaki EX a une trajectoire différente.
-Les dégâts du Shinryuken sans animation augmentent et passent de 330 à 360.

-La portée du Guren Sempukyaku a été augmentée.

guides complets que nos joueurs pros et nos rédacteurs détailleront au maximum afin que vous puissiez profiter pleinement des connaissances du jeu. Un forum pour partager vos idées, commenter une vidéo ou encore donner votre avis sur un article est présent afin de pouvoir faire profiter à tout le monde de votre expérience personnelle. Alors n'hésitez pas et venez participer à l'aventure Street Fighter à travers le protail Fureur et le forum dédié!

CHUN-LI

-Le vital de Chun-Li passe à 950.

-Le diagonale bas-avant+LK a une hitbox augmentée. Le startup passe de 12 frames à 10 frames. Les frames actives passent de 4 à 3.

-La hitbox du Yosokyaku augmente légèrement de partout.

-Le Spinning Bird Kick LK, MK ou HK met à terre au dernier hit.
-Le Spinning Bird Kick LK voit ses dégâts passer de 160 à 100. Son recovery passe de 12 frames à 10 frames et son stun passe de 180 à 100.
-Le Spinning bird Kick HK fait maintenant 210 de dégât au lieu de 200 et son decovery passe de 12 frames à 16 frames.

-Le 5ème hit du Spinning Bird Kick EX a une hitbox plus large vers le haut. La hurtbox générale du coup a été légèrement augmentée à gauche, à droite et en haut.

-Le EX Kikouken met à terre en hit.

-Le EX Hazanshu est maintenant armor break.
-Durant les hits 2 à 7, l'Ultra 1 "flotte" plus bas. Les dégâts des hits 2 à 9 perdent tous 10 et passent de 30 à 20.

-Le Kikosho voit son invulnérabilité passer de 8 frames à 9 frames. Les dommages augmentent également et passent de 330 à 365.

E.HONDA

-Le stand close HP a maintenant une hitbox accrue vers le haut.
-Les dommages du premier coup du far stand HP passe de 80 à 90.
-Le far stand HK passe de -3 frames en hit à -2 et de -7 frames en block à -6. La hurtbox devant Honda a été légèrement augmentée.

-Le angled jump MP voit sa hurbox réduite.
-Le angled jump MK gagne 1 frame active.
-Le push back du EX Dosukoi en garde a été réduit.

-Les milles mains EX sont maintenant à +5 en hit au lieu de +4. Les dégâts passent de 140 à 120

-Le EX Oisho est maintenant invincible de la frame 1 à la frame 5.

-L'ultra 1 voit son startup passer de 11 frames à 10 frames.

-L'ultra 2 a un startup de 1 frame maintenant. La portée passe de 1,16 à 1,4. La commande change et devient 720+3P.

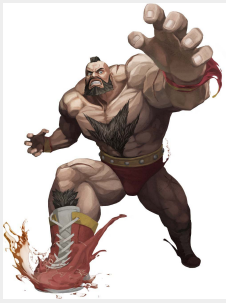
BLANKA

-Le dash avant passe de 21 frames à 20 frames.

-Le stand close MK est dorénavant considéré comme airborn à partir de la 3ème frame.

-Le crouch MK passe de +4 à +5 en hit. Il repousse un peu plus l'adversaire en hit et en block.
-Le rolling HP met l'adversaire à terre, peu importe la distance.
-Les Backstep Rolling EX LK, MK et HK gagnent 2 frames de blockstun.

-Le Vertical Rolling EX LK, MK et HK sont FADCable en hit ou en block.
-La version avec les 3P de l'Ultra 2 a maintenant une hitbox plus large dès la première frame active et ne touche plus les adversaire en position stand.



ZANGIEF

-Le close stand LK est maintenant spécial, focus, red focus et super cancellable.

-La hurtbox du far stand MP a été augmenté. Elle est effective vers l'avant dès la première frame.

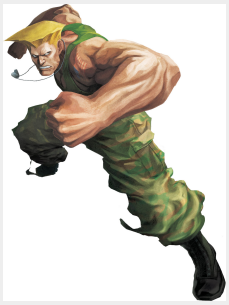
-Le far stand MK est dorénavant à -3 au lieu de -7 en hit et de -7 au lieu de -10 en block.

-Le angel jump HP a une hurtbox accrue.
-La distance du PileDriver LP passe de 1,75 à 1,70.

-Le Banishing Flat a maintenant un startup de 8 frames au lieu de 11. Il passe à -3 au lieu de -5 en hit, et de -8 au lieu de -7 en block.

-Le Banishing Flat MP démarre en 11 frames au lieu de 13 et est à -6 en block au lieu de -8.

-Le Banishing Flat HP démarre en 14 frames au lieu de 16. Il passe à -6 en hit au lieu de -7 et de -7 au lieu de -9 en block.



GUILE
-Le vital passe de 1000 à 950.

-La hurtbox à la relevé a été réduite

-La hitbox de l'air chope a été augmentée.

-Le crouch LP passe de +4 à +5 en hit.
-Le crouch MK voit sa hitbox et sa hurtbox augmenter.
-Le Reverse Spin Kick (diagonale bas/avant+HK en close) a une hitbox accrue vers le bas.
-Les Flash Kick EX LK, MK et HK gagnent 1 frame d'invincibilité.

-Les Sonic Boom LP, MP et HP sont counter hittable entre la frame 1 et la frame 20.
-Le HK voit sa hitbox augmentée vers le bas.
-Les Flash Kick LK, MK et HK passent à -5 avec un FADC dash avant sur les adversaires en garde.

-Le startup de l'ultra 1 passe de 7 frames à 6 frames. Les dommages passent de 510 à 450. Le deuxième kick est plus lent, le rendant plus efficace contre les adversaires en l'air. La durée d'invincibilité de l'ultra 1 passe de 1-10 à 1-6.

-L'ultra 2 voit ses dégâts augmenter et passent de 300 à 330. Tous les coups touchent si il est utilisé en combo sur un adversaire en l'air.

ABEL

-Le close stand HP voit sa hitbox accrue vers le bas au premier hit.
-La hitbox du second hit du crouch HP est légèrement agrandie.

-Le startup du far stand HK passe de 14 frames à 13 frames et ses frames actives passent de 2 frames à 3 frames. Le recover quant à lui passe de 19 frames à 18 frames.

-Le EX Skyfall a maintenant 3 frames acives au lieu de 2. Le haut du corps devient invincible

durant les frames 6 à 9 au lieu de 6 à 7.

-Le EX direction change voit son startup passer de 16 frames à 13 frames.
-Le second coup vers le bas voit son hit advantage passer de +1 frame à +5 frames.
-Le startup du Finish Slow passe de 22 frames à 17 frames.
-La Super Attack (Heartless) gagne 2 frames actives.

-L'ultra 1 gagne en hitbox vers le haut. Grâce à ça, plus possible de passer sous l'adversaire lors du combo crouch HP -> Ultra 1.

ADON

-Le hit advantage du crouch LP passe de +5 frames à +6 frames.
-La hitbox du close HK a été accrue sur les côtés et vers le haut.

-Réduction des frames advantage en hit du avant MP qui passent de+4 frames à +5 frames

-Lors d'un Rising Jaguar LK, l'adversaire flotte un peu plus loin après le second hit, ce qui permet de remettre un autre Rising Jaguar LK en combo.

-Les Rising Jaguar LK, MK et HK sont maintenant à -5 en block après un FADC.
-Les dégâts du Jaguar Kick LK sur les adversaires en l'air passent de 140 à 90.

-Les dégâts des Jaguar Kick LK et MK passent de 140 à 130.

-Les dégâts en garde des Jaguar Kick LK et MK passent à 33.

-Le Jaguar Kick HK passe de 130 à 120 de dégâts.

-Les dégâts en garde du Jaguar Kick HK passent à 30.
-Le désaventage en garde des Air Jaguar Kick MK et HK est augmenté (-2 frames lorsqu'il est fait à la plus basse hauteur)

-Les dégâts en garde des Air Jaguar Kick LK, MK, HK et EX passent de 20 à 10.

-Rajout d'un deuxième hit pour le Air Jaguar Kick. Celui ci est overhead.
-La distance du deuxième hit du Jaguar Revolver est réduite.

-Les dégâts du Jaguar Revolver passent de 510 à 480.

-Le startup du premier hit du Jaguar Revolver passe de 7 frames à 6 frames.

AKUMA

-Le close stand MK force dorénavant l'adversaire à rester debout. Le startup passe de 5 frames à 4 frames. La hitbox vers le bas est accrue. La distance pour permettre de faire un close MK a été augmentée.
-Le far stand HP peut maintenant être EX red focus, spécial et EX focus cancellable. Les dégâts passent de 120 à 90.

-Le crouch HK ne peut plus être cancel par l'ultra 1.

-Le recovery des backjump Air Hadoken LP, MP et HP gagnent 2 frames.

-Pendant le Demon Flip, il est à nouveau possible de faire un EX Hadoken.

-Le Shoryuken MP ne peut plus être FADC au second hit en garde.

-Le Shoryuken HP ne peut plus être FADC durant le second et le troisième hit en garde. L'invincibilité passe aussi de 6 à 5 frames.

-Les Shoryuken LP, MP et HP sont maintenant à -5 en garde après un FADC dash avant.
-Le startup du Shakuretsu passe de 25 frames à 19 frames
-Le Tatsumaki LK voit sa portée vers le bas légèrement augmentée.

BOXER

-Le dash straight LP passe de -2 en hit à -1.
-Le pushback dash straight MP a été réduit.

-Le Dash Swing Blow LP voit ses dégâts augmentés de 70 à 80. Il passe de +10 à 0 en hit et son stun passe de 100 à 70. Le temps de charge quant à lui se réduit à 45 au lieu de 55.

-Le Dash Swing Blow MP voit son temps de charge passer de 55 à 50. Il passe à -6 frames en garde au lieu de -7 et passe de +10 à °2 en hit.

-Le Turn Punch de niveau 2-4 requiert maintenant 2 secondes de moins de charge.

-Le Turn Punch level 2 passe de -5 à -4 en garde.

-Le Turn Punch level 3 passe de -8 à -7 en garde et de -4 à -3 en hit.

-Le Turn Punch level 4 passe de -12 à -9 en garde, et de -8 à -5 en hit.

-Le dernier coup du Crazy Buffalo devient straight si vous maintenez les touches P et upper si vous maintenez les touches K.

-Le Dirty Bull voit son recovery réduit de 58 frames à 48. La distance de chope passe de 1,09 à 1,30. Les dégâts passent de 399 à 250. La manipulation change et devient 720+3P.

CAMMY

-Le close stand HP voit ses dégâts réduits de 85 à 80. Le stun passe à 120 au lieu de 150.

-Les dégâts du far stand HP passent de 80 à 70 mais est actif dès la première frame.

-Le crouch LK voit son startup augmenter d'une frame, ce qui le fait passer de 3 frames à 4 frames.

-Le crouch HP voit ses dégâts passer de 90 à 80. Il passe de +7 à +6 en hit, et de +2 à 0 en garde. Le stun réduit aussi et passe de 200 à 150.
-Le premier hit du Spiral Arrow HK voit son hitstun passer de +3 à +4.

-La hauteur du démarrage du Cannon Strike LK, MK et MK a été réduit. Le recovery passe de 5 frames à 7 frames.

-Le EX Cannon Strike perd 5 frames de blockstun.

-Il est maintenant possible de faire un Cannon Strike après un Hooligan.

-Les Cannon Spike LK, MK et HK sont maintenant à -5 en garde après un FADC dash avant.

-Les dégâts du Gyro Drive Smasher en version non animée passent de 210 à 170.

CODY

-La distance du backdash a été accrue.
-La vitesse de marche a été légèrement augmentée.

-Le crouch MK passe de -3 à -1 en hit, et de -6 à -3 en garde.

-Si Cody se fait toucher lors du arrière MP, il sera considéré comme counter hit désormais.

-Le Crack Kick est considéré comme airborn à partir de la frame 8 et son startup passe de 14

à 15 frames.
-Il est maintenant possible de prendre le couteau pendant la même attaque que lorsqu'un rock cancel est possible.

-Le Knife Throw est maintenant Armor Break.

-Les stand LP, MP et HP ainsi que les crouch LP, MP et HP avec le couteau peuvent se follow up à présent (avec un Criminal Upper LP par exemple qui mettrait l'adversaire en condition de juggle).

-Il est maintenant possible de FADC le Zonk Knuckle.

-La pierre est immédiatement lancée après que la touche soit relachée lors du Bad Stone.
-Le Criminal Upper LP passe de -5 à -4 en garde.

-Le EX Criminal Upper voit son invincibilité augmenter, mais son pushback en garde est réduit de moitié. Il est maintenant possible de choper Cody.

-La façon dont l'adversaire flotte en hit lors du Heavy Dead End Irony change.

-La distance en avant du Last Dread Dust augmente mais ses dégâts passent de 506 à 466.

C.VIPER

-Le close stand HP fait maintenant 100 de dégâts au lieu de 90.
-Le far stand HK voit sa hurtbox réduite. On peut maintenant le faire volontairement en appuyant sur les 3 boutons K.
-La hurtbox du crouch HPest augmentée à partir de la deuxième frame active. Le stun passe de 200 à 150.

-La hitbox du crouch MK augmente vers l'avant.

-La Focus Attack level 1 voit son startup passer de 26 frames à 23.

-La Focus Attack level 2 voit sont temps de chargement passer de 17 frames à 14.

-La Focus Attack level 3 passe de 70 frames à 68 pour sortir.
-La distance de la Focus Attack a été réduite au niveau de son coude.

-La hitbox du Thunder Knuckle LP augmente légèrement. Le stun passe de 150 à 200.

-Le Thunder Knuckle MP est à +4 en hit après un FADC dash avant. Les dégâts passent de 110 à 120 et le stun de 200 à 150.

-Le recover des EX Thunder Knuckle LP, MP et HP en FADC passent à 7 frames au lieu de 6 et à +5 en FADC dash avant sur un adversaire en garde

-L'Emergency Combination voit ses dégâts passer de 330 à 350. Sa commande devient maintenant 2 quart de cercle arrière + 3P.

-L'écran de fumée après un Burst TIme a été réduit.

-Le startup du Burning Dance passe de 10 frames à 9. La limitation de hauteur a été supprimée.

DAN

-La crouch Taunt donne maintenant 40 de meter au lieu de 0 mais donne 0 au lieu de 70 en hit.

-La jump Taunt donne 10 de meter au lieu de 0.

-Le close stand HK change. Il faut maintenant faire arrière+HK. Il est possible de le faire sans être close dorénavant.

-La hitbox du far stand HP augmente dans la partie supérieur.

-Le Koryuken HP voit sa hitbox augmenter légèrement.

-La hurtbox des EX Gadoken LP,MP et HP se voit réduire à l'endroit où se situe la main de Dan.

-Le premier hit du Shisso Buraiken est maintenant Armor Break.

-Tous les coups du Haoh Gadoken touchent lorsque l'adversaire est en l'air et inflige 331 de dommage.

DEE JAY

-Le far stand MP voit son startup passer de 7 frames à 6.

-Le far stand HP qui touche un adversaire le met en état de juggle en cas de counter hit durant toutes les frames actives.

-Le crouch LK sort maintenant en 4 frames au lieu de 5.

-La hitbox du crouch MP augmente vers l'avant.

-Les dégâts du crouch MK passent de 70 à 80.

-La hitbox du crouch HK augmente vers l'avant.

-Le Knee Shot gagne 3 frames de hitstun.

-Les dégâts en garde du Air Slasher passent de 12 à 15.

-Le Double Rolling Sobat LK est maintenant à -3 en garde au lieu de -5.

-Le Double Rolling Sobat MK gagne 2 frames de hitstun. Il peut aussi être FADC en hit et passe de +6 à +8 dans ce cas là.

-Le EX Machinegun Upper voit son startup passer de 12 frames à 6 frames. Il est maintenant à -8 en garde au lieu de -5. Sa hitbox augmente dans la partie avant. Il est possible de FADC durant n'importe quel hit, en garde ou en hit.

-L'invincibilité du EX Machinegun Upper change complètement.

- Invincibilité totale durant les frames 1 et 2 (précédemment durant les frames 1 à 4)
- Invincibilité partielle durant les frames 3 et 4 (précédemment durant les frames 5 à 9)
- Invincible dans la partie haute du corps durant les frames 5 à 25 (précédemment durant les frames 10 à 31)
- Invincible à la chope durant les frames 1 à 7

-Les deux premiers coups de pieds durant l'Ultra 1 vont plus loin.
-Les dégâts de l'Ultra 2 passent de 501 à 460. Le recovery à la fin de l'animation passe de 29 frames à 18 frames.

DHALSIM

-Le stand MP voit son startup passer de 10 frames à 9 frames. L'avantage en hit passe de 0 frame à -1 frame et l'avantage en garde passe de -3 frames à -4 frames.

-Le stand HP gagne des dégâts et passe de 75 à 80. Il est à présent à +1 en hit au lieu de 0.
-Le arrière HP voit son startup passer de 7 frames à 5 frames.

-Le arrière+MK repousse moins l'adversaire en hit et en garde.

-Le arrière+HK fait maintenant 100 de dégâts au lieu de 90.

-La hurtbox du Yoga Blast LK réduit.

-Le Yoga Blast MK voit son startup passer de 15 frames à 14 frames.

-Les dégâts du EX Yoga Blast font maintenant 90+60 au lieu de 90+50. La hitbox s'agrandit légèrement.
-Les dégâts du EX Yoga Flame passent de 50+70 à 50+50. La hitbox s'agrandit légèrement. Le recovery passe de 16 frames à 13 frames.

-La hitbox du Yoga Shangri-La augmente. Il faut dorénavant appuyer sur 3K à la place de 3P pour faire l'ultra.

DUDLEY

-La hitbox du stand HP augmente vers la partie avant.

-Le stand HK repousse moins l'adversaire en cas de counter hit.

-La hitbox du crouch LP augmente.

-Il n'est plus possible de chain un crouch LP avec un stand avant+LP.
-Le neutral jump HP est maintenant le même que le saut avant HP ou le saut arrière HP.

-Le startup du crouch MK passe de 8 frames à 7 frames.

-La hitbox du avant+MK augmente.

-Le avant+HP mets à terre s'il touche un adversaire en l'air.

-Les dégâts des Target Combo augmentent tous de 10.
-Le Dart Shot peut maintenant toucher les aidversaire en l'air durant le combo.

-Le Target Combo 1 ne fait plus de dégât en garde.

-La rose fait à présent 1 de dégât. et voit passer son avantage en hit de 6 frames à 13 frames. Le recovery passe de 78 frames à 60 frames.

-Le Machingun Blow LP passe de -2 frames à -1 frame en garde.

-Le Machingun Blow HP repousse l'adversaire deux fois moins loin en hit.

-Les Shortswing Blow LK, MK et HK sont maintenant invincibles à la chope tout le long de l'attaque.

-Le EX Shortswing Blow est invincible à la chope jusqu'au premier hit. Le startup passe de 24 frames à 20 frames ce qui rend le knockdown untechable.
-La distance de dash lors de l'animation de l'Ultra 2 augmente.

EL FUERTE

-La hitbox du close stand LP augmente dans la partie du bas.

-Le startup du close stand LK passe de 5 frames à 3 frames. Ses frames actives passent de 1 frame à 2 frames. Il est à présent à +2 en garde au lieu de +3 et n'est plus super cancellable.

-Le startup du close stand MK est maintenant de 11 frames au lieu de 14 frames. Son recovery passe de 14 frames à 13 frames.

-Le far stand LK démarre en 3 frames au lieu de 5 frames. Ses frames actives passent de 1 frame à 2 frames. Il est maintenant à +6 en garde au lieu de +5 et n'est plus super cancellable.

-Le recovery du far stand MK passe de 15 frames à 14 frames.

-Le startup du close stand HK passe de 12 frames à 10 frames.

-Le recovery sur EX Guacamole Leg Throw passe de 10 frames à 6 frames.

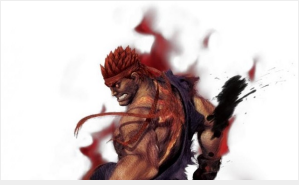
-Le startup des EX Quesadilla Bomb level 1, 2 et 3 passent de 17 frames à 14 frames. Le recovery quant à lui passe de 18 frames à 14 frames.
-Le Quesadilla Bomb level 1 voit ses dégâts passer de 50 à 80. Le temps de charge passe de 120 frames à 60 frames
-Le Quesadilla Bomb level 2 passe de 110 à 120 en dégâts. La charge passe de 210 frames à 120 frames. L'adversaire reste debout en hit.
-Le Quesadilla Bomb level 3 se charge en 180 frames au lieu de 300 frames.

-Le EX Quesadilla Bomb est maintenant invincible à la chope entre les frames 1 à 15.

-Les dégâts du Fajuta Buster passent de 150 à 180.

-Le startup du Tostada Press passe de 20 frames à 19 frames et gagne 1 frame active le faisant passer de 7 frames à 8 frames.

-Le recovery du Gordita Sobat passe de 18 frames à 17 frames.



EVIL RYU

-Sa vie passe de 900 à 950.

-Le crouche MK passe de -4 à -3 en garde.

-Le startup du crouch HK passe de 7 frames à 6 frames.

-Le Target Combo peut être fait avec le stand et le far MP.

-La hitbox du avantMK a été augmentée pour mieux toucher les adversaires crouch.

-Le startup du Axe Kick HK passe de 26 frames à 25 frames.

-Les Shoryuken LP,MP et HP sont maintenant à -5 en garde après un FADC dash avant.

FEI LONG

-Le crouch LK démarre maintenant en 4 frames au lieu de 3 frames. On ne peut plus le canceller par le même coup. Son avantage en hit passe de +3 à +4 frames.

-Les dégâts du crouch MP passent de 55 à 65.
-Le close MP passe de 55 à 65 de dégâts.
-Le avant HK peut se faire de plus loin.
-La hitbox de la Focus Attack se limite maintenant aux mains de Fei Long.

-Le Rekkaken LP voit sa distance réduite.

-Le hitstun du second hit des Rekkaken LP, MP et HP est réduit de 2 frames. Chaque version prend 1 frame de recovery supplémentaire.
-La hitbox du chicken wing MK peut maintenant toucher tous les adversaires.

-Le Shienkyaku ne sort plus si on fait arrière-avant-arrière.

-Les Shienkyaku LK, MK et HK sont maintenant à -5 en garde après un FADC dash avant.

-Les Tenshin LP, MP, HP et EX font maintenant 1 de dégât.

-Le EX Tenshin démarre maintenant en 10 frames au lieu de 12.

-Le troisième hit du Rekka Shingeki (en version non animée) touche plus haut maintenant afin que le cinquième hit passe en combo.

GEN

-L'invincibilité d'une frame sur un neutral wake up a été supprimé, ce qui rend le reversal Focus Attack plus simple à faire.
-Le stun global passe de 900 à 950

-- Mantis Stance --
-La hitbox de la Focus Attack se réduit à la position de la hurtbox.

-Le crouch MP passe de 70 à 60 de dégâts.

-Les Hyakurenko LP,MP et HP ont une hitbox accrue vers le bas et prennent 1 frame de recovery supplémentaire.
-Le Gekiro n'est plus invincible durant les frames 1 à 3.

-Le Gejiro HK est maintenant softdown. Le timing des coups redevient le même que celui de la version AE2012.

-Le EX Gekiro passe de -35 en garde à -25 frames et est hard knockdown. Il n'est plus possible de follow up en garde. Le timing du follow up redevient le même que celui de la version HK de AE2012.

-Il est dorénavant possible de faire l'ultra 1 en combo contre les adversaires en l'air.

-L'ultra 2 voit sa hitbox augmentée vers l'avant et fait maintenant 600 de stun.

-- Crane Stance --

-Le crouch LP est maintenant à +5 en hit au lieu de +3.

-Le crouch HP envoit l'adversaire plus haut en cas de counter hit.

-Le crouch HK voit son recover passer de 29 frames à 24 frames.

-La hurtbox des angled jump HP augmente vers le bas.

-La hurtbox des angled jump HK augmente vers le bas.
-Le Jyasen LP voit son avantage en hit passer de +1 à +3 frames.

-Les Jyasen LP et MP sont maintenant à -1 en garde au lieu de -3.

-Les Jyasen LP,MP,HP et EX voient leur tenmps de charge passer de 60 frames à 50 frames. Le dernier hit de chaque version gagne 10 de dégât.

GOUKEN

-Le far stand LK est maintenant spécial, super, focus et red focus cancellable.

-Le crouch LP sort dorénavant en 3 frames au lieu de 4.

-Le crouch MP est à +3 en hit au lieu de +1.

-Il est à présent possible de déchoper le backthrow de Gouken normalement.

-Il n'est plus possible de faire un Kongoshin en faisant arrière+avant+arrière.

-Le stun du Hyakki Gosai passe de 200 à 160.

-Le Senku Goshoha LP voit sa hitbox vers l'avant augmentée.

-Le EX Tatsumaki Gorasen sort maintenant en 5 frames au lieu de 7. L'invincibilité passe de la frame 1à 8 à la frame 1 à 6. La hitbox augmente vers le bas et vers l'avant.

GUY

-Vitesse de déplacement augmentée.
-La distance pour effectuer un close stand LK a été réduite.

-La hitbox du far stand LK augmente vers le haut. Les frames actives passent de 2 frames à 3 frames. Le startup passe de 6 framesà 4 frames et le recovery passe de 9 frames à 8 frames.

-Le far stand HK sort maintenant en 7 frames au lieu de 8. Les frames activent passent de 3 à 5 frames. Le recovery passe de 16 frames à 15 frames. La hitbox augmente également.

-Le crouch MP ne fait plus anti air.
-La hitbox du angle jump MK augmente légèrement.

-Le startup du Sickle Kick passe de 11 frames à 7 frames. Le recovery passe de 13 frames à 12 frames. Le puchback en garde a été réduit.

-La hitbox du deuxième hit du Target Combo est accrue vers le bas.

-Le startup du Hozanto HP passe de 30 frames à 28 frames.

-Le recovery du Run Stop passe de 17 frames à 16 frames.

-La hitbox du Run Neck Flip augmente vers le bas.

-Le EX Run Neck Flip fait maintenant knock down les adversaires en l'air.

-Le Startup du EX Bushin Senpukyaku passe de 4 frames à 2 frames. La hitbox générale augmente également.

-Le deuxième hit de l'ultra 1 voit sa hitbox augmenter.

HAKAN

-La hitbox du stand HP augmente vers le haut ce qui donne une meilleure capacité à anti air.
-Le stand MP passe de +4 à +5 en hit. Le block stun passe de +1 à +2 frames et le recovery passe de 10 frames à 9 frames.

-Le recover du crouch LK passe de 9 frames à 8 frames.

-Le crouch MP est maintenant spécial, super cancel et focusable.

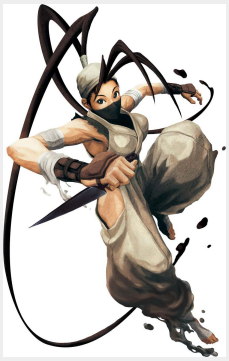
-Le avant HK sans huile fait maintenant knock down.

-Le avant+MP passe de -5 à -4 frames en garde et de -2 à 0 en hit.
-Le saut avant MK voit sa hitbox augmentée pour faciliter les cross up.

-Les dégâts de l'air chope passent de 140 à 150.

-La distance de chope lors des Oil Rocket LP, MP et HP passe de 0,97 à 1,05.

-Le EX Oil Rocket (non huilé) voit sa distance augmenter et passe de 0,97 à 1,2.



IBUKI

-La vitesse globale a légèrement augmentée.
-Le bug qui empêchait Ibuki de bloquer le avant+MK de El Fuerte a été supprimé.

-Le startup du crouch LP passe de 4 frames à 3 frames.
-Le target combo 10 ne touche plus les adversaire en garde basse.
-Les target combo 6 et 8 rendent maintenant les adversaire en état de juggle.

-La hitbox du second hit du Target Combo 4 augmente vers le bas pour mieux toucher les adversaires crouch.

-La hitbox du Hammer Kick augmente vers le bas pour mieux toucher les adversaires crouch et passe de +3 frames à +2 frames en garde.

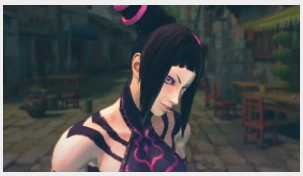
-Le Backhand Punch peut maintenant être cancel par un spécial, un high jump, un focus ou un red focus.

-Le recover des Tsujigoe LP, MP et HP diminue de 6 frames et passe donc de 7 frames à 1 frame.

-Les Tsumuji LK, MK, HK et EX voient leur hitbox augmentée pour mieux toucher les adversaires crouch.

-Le recover du Tsumuji MK passe de 3 frames à 4 frames. Il laisse Ibuki à -1 en garde et à +3 en hit.

-Le EX Kazegiri voit son invincibilité passer de 6 frames à 7 frames. Sa hitbox augmente également pour en faire un meilleur anti air.
-Les versions L,M, H et EX du Raida gagnent 1 hit de possibilité de juggle.



JURI

-La hitbox du close stand LP augmente pour mieux toucher les adversaires crouch.

-Le startup du close MP et du close MK est maintenant le même que lors de la version Feng shui Engine.
-Le close stand MK est maintenant cosidéré comme airborn durant le seconde frame. Impossible à choper durant la première frame.

-Le far stand MP peut être maintenant spécial cancellable.

-Le startup du far stand LK passe de 5 frames à 4 frames.
-La hitbox du far stand HK est maintenant la même que lors de la version Feng shui Engine.

-Le startup du crouch MK passe de 6 frames à 5 frames. Son recovery passe de 17 frames à 16 frames.

-Le Kasatsuchi encaisse maintenant des dégâts comme un Focus sur les coups de l'adversaire.

-Les Shikusen LK, MK et HK ne peuvent plus être faits lors d'un saut arrière.

-Les deuxièmes et troisièmes hits du Shikusen ont une hitbox plus large pour mieux toucher.

-Le Shikusen EX peut être follow up que si l'on appuie sur un bouton K. La trajectoire change selon les deux boutons appuyés. LK+MK = Close, MK+HK = Middle, LK+HK = Far. Son avantage en garde a été réduit de 3 frames.

-Le EX Fuhajin change également. En appuyant sur MK+HK, il touche les adversaires crouch. Les dégâts en appuyant sur LK+HK passent de 50+50 à 60+60.

-Le EX Senpusha voit son invincibilité passe des frames 1 à 6 aux frames 1 à 7. Il passe aussi de -14 à -15 frames en garde. Le pushback a été réduit sur les adversaires en garde.

-L'invincibilité de l'ultra 1 passe des frames 1 à 4 aux frames 1 à 2.

-La hitbox de l'ultra 2 augmente vers l'avant.

MAKOTO

-La distance de la chope avant et neutre passe de 0,90 à 0,95.

-La chope arrère passe de 0,90 à 0,85.

-Le stand HP voit son hitstun augmenté de 1 frame.

-Le stun du crouch HK passe de 100 à 200.

-La hitbox du saut MK augmente afin de cross up plus facilement.

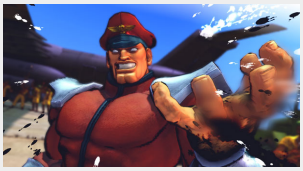
-Le recovery du Karakusa LP, MP et HP en cas d'échec augmente de 4 frames.
-Le EX oroshi peut maintenant faire combo sur des adversaires airborne.

-Le EX Fukiage peut maintenant toucher les adversaires debout. Il est jump cancellable en hit uniquement. Les dégâts passent de 120 à 80 et le stun de 200 à 100.

-Les Tsurugi LK et MK voient leur désavantage en garde augmenter de 2 frames lorsque le Tsurugi est fait au point le plus bas du saut. Le désavantage minimum est à -3 frames.

-Les dégâts de l'ultra 1 passent de 480 à 440.

-L'ultra 2 devient invincible aux projectiles.
-L'ultra combo W est classé dans la partie des 75% de dégât.



M.BISON

-Le far stand démarre maintenant en 6 frames au lieu de 8. Il est à +2 en hit au lieu de 0 et à -1 en garde au lieu de -3. Son recovery passe de 11 frames à 12 frames. Il est à présent spécial, super et focus cancellable. Les dégâts passent de 80 à 60.

-Le startup du crouch HP passe de 12 frames à 10 frames.

-Le recover de la téléportation passe de 42 frames à 47 frames.

-Le Double Knee Presse LK est maintenant à -1 frame en garde au lieu de 0. Les dégâts augmentent et passent de 60+30 à 60+40.

-Le Double Knee MK fait maintenant 60+60 au lieu de 60+50 de dégâts.

-Le Double Knee Presse HK passe de 70+60 de dégâts à 70+70.

-Le Double Knee PRess EX fait maintenant 70+80 de dégât au lieu de 70+670. Il est invincible aux projectiles durant les frames 1 à 19 au lieu de 1 à 12.

-Le startup du Head Presse passe de 22 frames à 20 frames.

-Le EX Devil Reverse bouge plus vite en l'air.

-Il est maintenant possible de combo un adversaire en l'air avec les Psycho Crusher LP, MP et HP.

-Les dégâts du EX Psycho Crusher passent de 75+60 à 75+75.
-L'Ultra 1 voit son startup passer de 12 frames à 10 frames.

-Le Psycho Punisher fait maintenant 420 de dégâts au lieu de 450. Il ne nécessite à présent que 40 frames de charge au lieu de 55.

ONI

-Le vital passe de 1000 à 950.
-Le crouch HK sort maintenant en 8 frames au lieu de 9 et son recovery passe de 24 frames à 23.

-Le avant MK voit son startup passer de 13 frames à 11 frames.

-La hitbox du Focus Attack augmente vers l'avant.

-Le recovery du Gorai hadou LP passe de 54 frames à 52 frames.

-Le recovery du Gorai hadou MP passe de 61 frames à 59 frames.

-Le recovery du Gorai hadou HP passe de 69 frames à 67 frames.

-Le Sekisei LP n'est plus airborne à la première frame, mais est invincile à la chope à la première frame.

-Le Sekisei MP en garde passe de -6 frames à -4 frames et perd sa frame d'invulnérabilité.

-Le Goushoryu HP voit son invincibilité réduite en full et en hit. Elle passe des frames 1 à 8 aux frames 1 à 5 puis des frames 9 à 10 aux frames 6 à 7.

-Les Goushoryu Lp, MP et HP sont maintenant FADCable en hit ou en garde au premier hit seulement. Ils passent à -5 en garde apres un FADC dash avant. Le premier hit est maintenant hard knockdown.

-Le Rankan LP voit ses dégâts passer de 120 à 110 et son stun de 150 à 130.

-Le Rankan EX passe de -10 à -9 frames en garde.

-La hurtbox des Rankan HP et EX a été réduite à la même hurtbox que la chope au démarrage du coup.

-L'ultra 1 voit ses dégâts augmentés en version non animée et passe de 350 à 375. Le startup de la version au sol passe de 11 frames à 9 frames et la version en l'air passe de 14 frames à 11 frames.

-L'ultra 2 change de commande et passe de 2 demi cercles avant+3P à 2 demi cercles arrière+3P.

ROSE

-Le dash avant est maintenant à 20 frames au lieu de 21.

-Le close stand MK voit sa hitbox augmenter vers le bas.

-Le crouch LP passe de 20 de dégâts à 30.

-Le crouch LK passe de 30 de dégâts à 40.

-Le crouch MP passe de 60 de dégâts à 70.

-Le Soul Spiral LP a une hitbox agrandie vers l'avant.

-Les Soul Spiral LP, MP et HP voient leurs dégâts augmenter de 10 et passent à 110 eu lieu de 100.

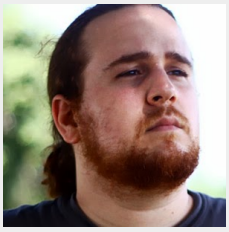
-Le Soul Spiral EX fait maintenant 130 de dégâts au lieu de 120. Il passe aussi son stun de 100 à 200. Il casse et est invincible aux projectiles de la frame 1 à la frame 13 au lieu des frames 1 à 11 à l'époque. Il n'est plus invincible à la chope.
-Les Soul Spiral L,M,H et EX sont maintenant utilisables en air combo.

-Le Soul Spark MP démarre maintenant en 20 frames au lieu de 22.

-Le Soul Spart HP démarre maintenant en 27 frames au lieu de 29.

-L'ultra 1 voit son startup passer de 12 frames à 10 frames.

-L'ultra 2 s'active maintenant en appuyant sur 3K au lieu de 3P. Le recover passe de 2 frames à 4 frames.



RUFUS

-Les dégâts de la chope avant passent de 150 à 135.

-Le far stand MP est dorénavant spécial, super, focus et red focus cancellable.

-Le far stand MK a maintenant 2 frames actives au lieu d'une.
-Le close stand HP voit sa hitbox augmenter vers le bas.

-Le Target Combo passe à -8 au lieu de -5 après le second hit.

-Il est possible de airborn combo après un Messiah Kick LK.

-Le Messiah Kick (Followup MK) a un recovery de 22 frames au lieu de 19.

-Le Messiah Kick (Followup HK) a un recovery de 19 frames au lieu de 17.

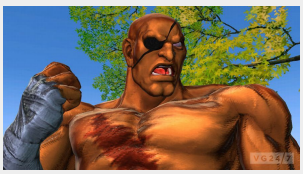
-Le Messiah Kick EX ne passe plus au dessus de l'adversaire. Il a maintenant 13 frames

d'invincibilité au lieu de 16. Tous les coups touchent les adversaire airborne dorénavent. L'adversaire "flotte" différemment dans ce cas là.

-La hitbox du Spectacle Romance augmente durant le deuxième hit vers la partie avant.

-Les dégâts de l'ultra 1 passent de 460 à 420.

-Les dégâts de l'ultra 2 passent de 420 à 360. La façon dont il envoie l'adversaire en l'air a été modifiée.



SAGAT

-Le close stand LK est maintenant spécial, super, focus et red focus cancellable sur le deuxième hit.
-Le pushback du Step Low Kick en garde a été réduit.
-Les dégâts du Step High Kick passent de 100 à 80.
-Le recovery du Tiger Shot passe de 39 frames à 42 frames.

-Le premier hit de tous les Tiger Knee relèvent l'adversaire s'il est crouch.

-Le EX Tiger Knee passe à 0 frame en garde au lieu de -1.

-Les Tiger Uppercut LP, MP et HP sont à présent à -5 en garde après un FADC dash avant.

-Lorsque le Tiger Uppercut trade, l'adversaire n'est plus en état de juggle.

-Les dégâts de l'ultra 1 passent de 395 à 340. Les hits passent entièrement maintenant si l'adversaire était airborn et dans le coin.
-L'ultra 2 touche intégralement, peu importe les conditions. Ses dégâts passent cependant de 384 à 255 sur les adversaires en l'air et de 384 à 357 sur les adversaires au sol..

SAKURA

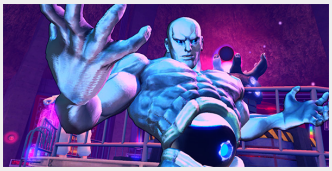
-La distance qui vous sépare d'un adversaire après un backthrow a été réduit.
-Le far stand MP voit sa hitbox augmenter.
-Le far HP est maintenant spécial, EX Focus, Red EX Focus et super combo cancellable.

-Les angled jump HP ont une hitbox plus grande.

-La trajectoire des Air Shunpukyaku LK, MK, HK et EX change.

-Le timing le plus tôt du Sakura Otochi EX passe de 15 frames à 12 frames pour faire une attaque supplémentaire..
-Le EX Tatsumaki passe de +4 à +2 en garde.

-L'ultra 2 ne touche plus les adversaire dans le dos de Sakura.



SETH

-Le Triangle Jump voit sa distance de parcours réduite.
-Le crouch MP passe de +3 à +5 frames en hit et de -1 à +1 en garde.

-Le far stand HP est maintenant à -5 au lieu de -11 en hit et à -8 au lieu de _15 en garde.

-Le saut avant MK est maintenant cross up.

-Le saut avant HK n'est plus cross up.

-Le Yosokyaku a dorénavant 4 frames actives au lieu de 3.

-La hurtbox du Tenmakujinkyaku augmente légèrement.

-Le stun du Hyakuretsukyaku MK passe de 150 à 100 et la version HK passe de 200 à 150.

-Les Pildriver LP, MP, HP et EX font maintenant 150 de stun au lieu de 200.

-Les Shoryuken LP, MP et HP ne sont plus FADCable pendant le deuxième hit en garde. Ils

passent à -5 frames en garde après un FADC dash avant.

-Linvincibilité des Shoryuken MP et HP passent de 7 frames à 5 frames.

-Les Tanden Engine LP, MP et HP ne peuvent plus être cancel par un coup normal.

-Le recover du Tanden Stream passe de 66 à 55 frames. Il repousse plus loin l'adversaire en garde.

-Le Tanden Typhoon touche plus facilement en full hit les adversaires en l'air. Son recover passe de 89 frames à 70 frames.

T.HAWK

-Vitesse de déplacement augmentée.

-Le close stand MP repousse plus loin en hit et moins loin en garde.

-Le far stand HK voit sa hurtbox augmenter. Il passe maintenant à -5 en garde au lieu de -7.

-On peut maintenant spécial, super, focus et red focus cancel le crouch MK.

-La commande du Thrust Peak change et passe de arrière+LP à diagonale bas/avant+LP.

-La command edu Condor Spire passe de DP arrière+P à DP+K.

-Le Condor Spire LK passe de -5 frames en hit à -2. Le startup passe lui de 20 frames à 11 frames.
-Le startup du Condor Spire MK passe de 20 frames à 14 frames.

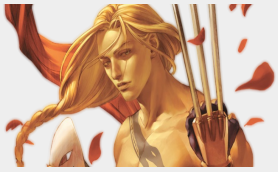
-Le EX Condor Spire voit sa hitbox vers l'avant augmenter légèrement.

-Le Tomahawk Buster LP démarre maintenant en 4 frames au lieu de 5. Son recovery passe de 28 à 27 frames.

-Le EX Tomahawk Buster est dorénavant FADCable.

-Le Mexican Typhoon LP voit sa portée passer de 1,50 à 1,55.

-La Commande du Raging Slash change. Il faut maintenant appuyer sur 3K au lieu de 3P. Sa hitbox augmente légèrement.



VEGA

-Le crouch HP a maintenant 4 frames actives au lieu de 2.
-Le close stand MK voit son hitstun passer de +2 à +4 frames.
-Le jump avant LK peut maintenant cross up l'adversaire.

-On peut ramasser le masque en faisant bas+2P.

-Le Rolling Crystal Flash M gagne des frames d'avantage en garde et passent à +3 frames au lieu de 0 frames après un FADC dash avant.
-Le temps de charge de tous les Rolling Crystal Flash passe de 60 frames à 50 frames.

-La Super Attack touche maintenant lorsque Vega saute vers le mur et fait 100 de dégât. Le rollong Izuna drop fait maintenant 100+100+100 de dégâts. Vega perd sa Jauge de Super au moment de l'activation de la Super Attack et plus lorsqu'il est sur le mur.
-La hitbox de la charge avant durant l'Ultra 1 a été étendue pour correspondre à celui du EX Barcelona Drop.
-Le startup de l'Ultra 2 passe de 8 frames à 7 frames.

YANG

-Vitesse de déplacement augmentée.

-Le close stand LK démarre en 4 frames au lieu de 5 frames.

-Le close stand MK voit sa hibox augmentée pour toucher plus facilement les adversaires crouch.

-Le far stand MP peut être spécial, super et focus cancellable.

-Le crouch LK voit ses dégâts passer de 20 à 30.

-La hitbox du saut avant MK a été ajustée.

-Le troisième hit des Mantis LP et MP passe de 60 à 65.

-Le troisième hit du Mantis HP passe de 60 à 70.

-Le Senkyutai LK voit son hitstop passer de 8 frames à 12 frames sur le premier hit seulement.
-Les Tenshin LP, MP, HP et EX font maintenant 1 de dégât.

-L'ultra 2 démarre désormais en 6 frames au lieu de 7 frames.

YUN

-Le far stand MP fait maintenant 60 de dégât au lieu de 50.

-Le crouch MP fait maintenant 60 de dégât au lieu de 50.

-Le Nishukyaku HK est invincible sur le bas du corps pendant les frames 1 à 7. Il est considéré comme airborn à partir de la frame 7.

-La distance du Tenshin a été réduite de 1,10 à 1.

-La distance du Tenshin EX passe de 1,30 à 1,20.
-Le Ex Zesshou Hohou passe de -1 à +1 en garde.

-Les Tenshin LP,MP, HP et EX font maintenant 1 de dégât.

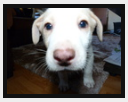
Partager cet article : Tweet

Poster un commentaire

Voir sur le forum

« Précédent Suivant »

4 commentaires



poposom a laissé un commentaire le 11/04/2014 à 09:49

Nice job

[redacted]

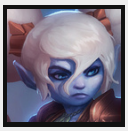
GxC Shield a laissé un commentaire le 11/04/2014 à 12:27

Quelques contresens pour Vega (Claw). Voici les corrections à copier-coller:
-Les Rolling Crystal Flash LP, HP et EX interrompues par une Focus Cancel Dash Avant sont maintenant à +5 en garde au lieu de 0.
-La Rolling Crystal Flash MP interrompue par une Focus Cancel Dash Avant est maintenant à +3 frames en garde au lieu de 0.
-La Super Attack touche maintenant lorsque Vega saute vers le mur (mais fait 0 dégât). Le dernier hit de la Super Attack perd 100 de dégâts. Vega perd sa jauge de Super uniquement lorsque la Super Attack commence quand il est sur le mur, et plus lorsqu'il saute vers le mur.

[redacted]

GxC Shield a laissé un commentaire le 11/04/2014 à 12:33

Pardon, encore une :
Vega perd sa jauge de Super au moment de l'activation de la Super Attack et plus quand il est sur le mur.



Cdna a laissé un commentaire le 23/05/2014 à 15:55

L'image de Sakura ne s'affiche pas. C'est une belle news pour ceux qui ont un bac+3 Street Fighter.

Sympa la photo de Rufus

Poster un commentaire

Connectez vous pour ajouter un commentaire.

Nom d'utilisateur
Mot de passe
Se souvenir de moi
Mot de passe oublié ?
CONNEXION

Forums League of Legends
Publications League of Legends
Le jeu League of Legends
Images League of Legends
Vidéos League of Legends

Forums Hearthstone
Publications Hearthstone
Le jeu Hearthstone
Images Hearthstone
Vidéos Hearthstone

Forums Diablo 3
Publications Diablo 3
Le jeu Diablo 3
Images Diablo 3
Vidéos Diablo 3

Forums Heroes of the storm
Publications Heroes of the storm
Le jeu Heroes of the storm
Images Heroes of the storm
Vidéos Heroes of the storm

Forums Guild Wars 2
Publications Guild Wars 2
Le jeu Guild Wars 2
Images Guild Wars 2
Vidéos Guild Wars 2

Forums DOTA 2
Publications DOTA 2
Le jeu DOTA 2
Images DOTA 2
Vidéos DOTA 2

Forums FPS
Publications FPS
Le jeu FPS
Images FPS
Vidéos FPS

Forums WildStar
Publications WildStar
Le jeu WildStar
Images WildStar
Vidéos WildStar

Forums Elder Scrolls Online
Publications Elder Scrolls Online
Le jeu Elder Scrolls Online
Images Elder Scrolls Online
Vidéos Elder Scrolls Online

Forums Street Fighter IV
Publications Street Fighter IV
Le jeu Street Fighter IV
Images Street Fighter IV
Vidéos Street Fighter IV

Forums Shootmania
Publications Shootmania
Le jeu Shootmania
Images Shootmania
Vidéos Shootmania

Forums Starcraft 2
Publications Starcraft 2
Le jeu Starcraft 2
Images Starcraft 2
Vidéos Starcraft 2

Forums SWTOR
Publications SWTOR
Le jeu SWTOR
Images SWTOR
Vidéos SWTOR

Forums Minecraft
Publications Minecraft
Le jeu Minecraft
Images Minecraft
Vidéos Minecraft

Forums TrackMania
Publications TrackMania
Le jeu TrackMania
Images TrackMania
Vidéos TrackMania

31938 membres. 8458 dossiers. 2478 images. 215 vidéos. 0 replays. 478269 commentaires.
5472 shoryukens dans la garde depuis ce matin.

Copyright © 2006 - 2014, Fureur
Réputation VIP
MMOlive l'info MMO en continu